

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ТБИЛИССКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 10»  
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА  
ГАГАРИНА ЮРИЯ АЛЕКСЕЕВИЧА

ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ  
«ТОЧКА РОСТА»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 30 августа 2022 г.  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор МБОУ «СОШ № 10»  
\_\_\_\_\_/Ваганова Л.В./  
«30» августа 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Творческие задания в среде Скретч»»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (34 часа)

Возрастная категория: 8-9 классы

Составлена на основе Методического пособия

Реализация образовательных программ по предмету "Информатика" с  
использованием оборудования центра «Точка роста» под редакцией  
С. Г. Григорьева. Москва 2021

Педагог дополнительного образования:  
Кудактина Антонина Александровна,  
учитель математики и информатики

### Содержание курса

| № п/п | Раздел программы                       | Кол-во часов | Перечень личностных и метапредметных результатов  |  |  | Формы и виды организации внеурочной деятельности |
|-------|--|--------------|---|--|--|--|
|       |  |              | Регулятивные  | Познавательные (Коммуникативные)   | Личностные   |  |
| 1     | Знакомство с программной средой СКРЕТЧ | 7            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- целеполагание, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;</li> <li>- планировать пути достижения целей</li> <li>- принимают и сохраняют учебную задачу; планируют своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации</li> </ul>   | <p>Обучающийся научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;</li> <li>- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь</li> </ul>  | <p>формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками; умения избегать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций</p>  | Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная   |
| 2     | Компьютерная графика                   | 6            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;</li> <li>- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;</li> <li>- преобразуют практическую задачу в познавательную; осуществляют итоговый и пошаговый контроль по результату</li> </ul> | <p>Обучающийся научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;</li> <li>-осуществлять логическую операцию установления родовых отношений, ограничение понятия;</li> <li>- обобщать понятия – осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом;</li> <li>- строить логическое</li> </ul> | <p>Способность к эмоциональному восприятию графической информации. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из</p> | Фронтальная, групповая, парная                   |

|        |                         |     |   |  |  |  |
|--------|-------------------------|-----|---|--|--|--|
|        |                         |     |   | рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.   | личного жизненного опыта информационной деятельности   |  |
| 3      | Алгоритмы и исполнители | 24  | - планируют пути достижения цели и определяют способы действий в рамках предложенных условий; соотносят свои действия с планируемыми результатами; корректирую свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивают правильность поставленной задачи;<br>- различают способ и результат действия; проявляют познавательную инициативу в сотрудничестве. | Обучающийся научится:<br>- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;<br>- давать определение понятиям;<br>- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;<br>- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий | определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).<br>Внимательное отношение к получаемой информации, стремление к организации собственной деятельности путем разработки плана действий | Фронтальная, групповая, индивидуальная |
| Итого: |                         | 34ч |   |  |  |  |

**СОГЛАСОВАНО**

Протокол заседания МО  
Учителей математики и информатики  
СОШ № 10 от \_\_\_\_\_  
Руководитель МО

\_\_\_\_\_   
подпись руководителя МО

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_   
подпись

\_\_\_\_\_   
2022г

## Календарно-тематическое планирование

| № п/п | Разделы программы                         | Темы занятий  | Кол-во часов |      |   |
|-------|---|---|--------------|------|---|
|       |   |   | 8 класс      |      | 8 |
|       |   |   | план         | факт |   |
| 1     | 1. Знакомство с программной средой СКРЕТЧ | Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта  |              |      | 1 |
| 2     |   | Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены  |              |      | 1 |
| 3     |   | Пользуемся помощью Интернета.. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета   |              |      | 1 |
| 4-5   |   | Управление спрайтами: команда <b>Идти, Повернуться на угол, Очистить</b>  |              |      | 2 |
| 6-7   |   | Управление спрайтами: команда <b>Идти, Поднять перо, Опустить перо</b>  |              |      | 2 |
| 8     | 2. Компьютерная графика                   | Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат  |              |      | 1 |
| 9     |   | Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината   |              |      | 1 |
| 10    |   | Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда <b>Идти в точку с заданными координатами</b>                       |              |      | 1 |
| 11-12 |   | Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда <b>Плыть в точку с заданными координатами</b>                        |              |      | 2 |
| 13    |   | Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации  |              |      | 1 |
| 14    | 3. Алгоритмы и исполнители                | Понятие цикла. Команда <b>Повторить</b> . Рисование узоров и орнаментов   |              |      | 1 |
| 15    |   | Конструкция <b>Всегда</b> . Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда <b>Если край, оттолкнуться</b> |              |      | 1 |
| 16    |   | Ориентация по компасу. Управление курсором движения. Команда <b>Повернуть в направлении</b> . Проект «Полёт самолёта»               |              |      |   |

|    |  |   |  |  |   |
|----|--|---|--|--|---|
|    |  | Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек» |  |  | 1 |
| 17 |  | Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»  |  |  | 1 |
|    |  | Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение). Режим презентации                                     |  |  |   |
|    |  |   |  |  |   |

| № п/п | Разделы программы          | Темы занятий   | Дата проведения |      |              |
|-------|----------------------------|--|-----------------|------|--------------|
|       |                            |  | 9 класс         |      | Кол-во часов |
|       |                            |  | факт.           | план |              |
| 1     | 3. Алгоритмы и исполнители | Соблюдение условий. Сенсоры. Блок <b>Если</b> . Управляемый стрелками спрайт   |                 |      |              |
| 2     |                            | Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»   |                 |      |              |
| 3     |                            | Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт»   |                 |      |              |
| 4     |                            | Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»   |                 |      |              |
| 5     |                            | Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»                            |                 |      |              |
| 6     |                            | Циклы с условием. Проект «Будильник»   |                 |      |              |
| 7     |                            | Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»   |                 |      |              |
| 8     |                            | Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки <b>Передать сообщение</b> и <b>Когда я получу сообщение</b> . Проекты «Лампа» и «Диалог» |                 |      |              |

|    |  |  |      |  |  |
|----|--|--|------|--|--|
| 9  |  | Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт»  |      |  |  |
| 10 |  | Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация»   |      |  |  |
| 11 |  | Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»  |      |  |  |
| 12 |  | Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока   |      |  |  |
| 13 |  | Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники»  |      |  |  |
| 14 |  | Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проект «Гадание», «Назойливый собеседник» |      |  |  |
| 15 |  | Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками  |      |  |  |
| 16 |  | Создание игры «Угадай слово»<br>Создание тестов – с выбором ответа и без   |      |  |  |
| 17 |  | Создание проектов по собственному замыслу  |      |  |  |
|    |  | Итого :  | 17 ч |  |  |